古代
アドベンチャーゲーム

太陽の神殿

取扱説明書

任天堂 ファミリーコンピュータ™ TKS-G5

このたびは,「太陽の神殿」をお買い上げいただきまして,誠にありがとうございました。ゲームを始める前に,この取扱説明書をよくお読みいただき,正しい使用法でお遊び下さい。

CONTENTS

プロローグ……………………4
登場人物紹介…………………6
ゲームのはじめかた…………8
アドベンチャー画面…………10
コントローラーの使いかた…11
コマンドアイコン……………12
アイテム………………………16
バトルモード…………………17
フィールド画面………………18
パスワード／コンティニュー…19
「チチェン・イツァー」遺跡ガイド………20
冒険のアドバイス……………30

使用上の注意

●カセットを交換する時は，必ず電源を切って下さい。●ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。●健康のため，約2時間ごとに10分～15分の小休止をして下さい。●カセットを分解したり，端子部に触れたり，水でぬらさないで下さい。

●事件

僕のガールフレンドは大学教授の一人娘。彼女のお父さんは，メキシコ大学の考古学研究所でマヤ文明の研究を続ける白鳥教授。マヤの古代文字の解読の専門家として有名な人だった……。

「…だった」というのは，その白鳥教授が，中部アメリカのユカタン半島にある「チチエン・イツアー」という遺跡の発掘調査中に遭難し，遺体となって発見されたからなんだ。

●マヤ文明

教授は伝説の神聖なる鍵“太陽の鍵”が実在することを証明するため，総勢7名の調査団で遺跡の発掘に向かったんだ。

“太陽の鍵”……

この伝説については，僕も彼女から時々聞いていたんだ。彼女は神秘的なことが大好きで，「マヤ文明」にもとてもひかれていたんだ。夏休みには，2人で教授を訪ねてメキシコへ行くことになってたんだ。

…そもそもマヤ文明とは，中部アメリカ（今のメキシコ周辺）に十数世紀にわたって栄えた文明で，数，暦（こよみ），天文学，神殿建築など，高度に発達した文明を

誇りながら，ある時突然，１つの都市が捨てられ，また別の都市と文化が生まれるといった事をくり返し，16世紀にはスペイン人によって，滅ぼされてしまった。そして数々の記録や資料も失われてしまったため，未だ神秘のベールに包まれているんだ。

●神々そして“太陽の鍵”……?!

古代マヤ人たちは，高度な文明とともに様々な予言―神の言葉―によって庶民を支配していたんだ。神官たちは，特別な鍵で神々の国への扉を開き，神の言葉をきいていたらしい。その鍵こそ，伝説の神聖な鍵“太陽の鍵”だった……。伝説によれば，“太陽の鍵”は太陽の神殿という建物の中に大切に大切に保管されてきたはずだ。教授は長年の研究の末，“太陽の鍵”が「チチェン・イツァー」にあると結論し，調査を始めて１ケ月後，遭難してしまったのだ。

●メキシコへ

教授が遭難したのは，魔力をとじこめていた封印をまちがってといてしまい，古代の悪霊たちが復活したためで，再び封印をもどすには“太陽の鍵”が必要らしいことが，メキシコではわかったらしい。

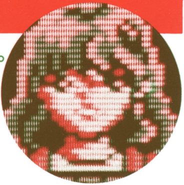
僕たち２人は，急いでメキシコへと旅立った……。

登場人物紹介

主人公（プレイヤー）（17歳）

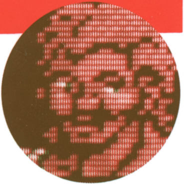
高校2年生で，自慢できることといったら，人一倍強い好奇心と，どんな事にでも飛び込んでいける勇気ぐらい。明るくて行動的でクラスでも人気者だが，ちょっとばかりおっちょこちょいなところもあるので，行動は慎重に……。

少女（ガールフレンド）（17歳）



遭難（そうなん）した白鳥教授の一人娘。幼い頃，母を亡くし，父一人子一人。教授がメキシコ大学教授となってからは，子供のいないおじさん夫婦のもとで暮している。主人公とは幼なじみで，高校までずっとクラスメイトで，今や，友達みんなが公認するカップル♡仲が良ければケンカも絶えない。頭がよくてちょっと勝気な彼女だから，いつも彼が折れて幕となる。でも，彼女の鋭いカンと頭の回転は役に立ちそう！

ラウーラ(?歳)



白鳥教授調査団遭難事件でただ1人生き残ったガイド役のメキシコ人。遺跡のすぐそばまで密林が迫る「チチェン・イツァー」の調査には欠かせない土地カンを持った人物。また，マヤ地方に伝わる伝説にも詳しく，教授の良きアドバイザーだった。本人は自分の祖先はマヤの神官だったといっている。体も大きく力持ちなので，発掘調査では活躍する場面も多かった。年令は本人が言わないので不明。

オリビア(24歳)

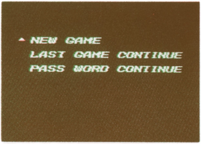
メキシコ大学の白鳥教授の研究室で秘書をしている女性。白鳥教授遭難の知らせに，警察や大学関係者とともに「チチェン・イツァー」にかけつけ，ちょうど「いけにえの泉」で発見された遺体の引き揚げに立ち会った。彼女の話をよくきいてから，出発しよう。

●ファミリーコンピュータにカセットをセットし，スイッチを入れると，プロローグ画面が始まり，次にタイトル画面が出てきます。途中でスタートボタンを押すと，メニュー画面に切りかわります。

プロローグ画面

タイトル画面

●**メニュー画面**：✚キーか，セレクトボタンで▲を動かせます。最初からゲームを始める場合には，NEW GAME を選び，Ⓐボタンかスタートボタンを押すと，名前入力の画面に切りかわります。

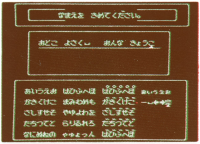


NEW GAMEを選ぶ。

●**名前を入力する**：主人公の少年と少女に自分の好きな名前をつけることができます。名前はそれぞれ最高4文字までです。ここでは，✚キーの上下左右で▲を動かして入力する文字を選び，Ⓐボタンで，

その文字を入力します。

まちがった文字を直したい時は，Ⓑボタンを押しながら✚キーを動かして▲を直したい文字のところへ移動します。そして入れ直す文字を✚キーで選び，Ⓐボタンを押せばOKです。

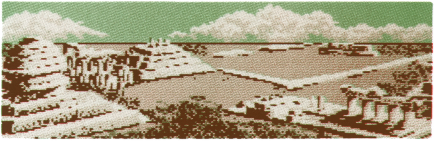


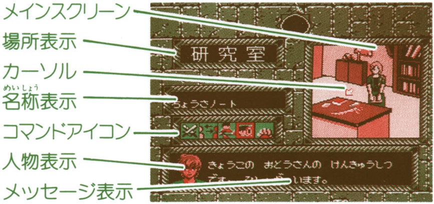
名前を入力する。

名前を入れ終わったら，✚キーを動かして，▲を「完」のところへ移動し，Ⓐボタンを押して下さい。

名前を入力せずに，そのまま「完」を選ぶと少年，少女ともコンピュータが勝手に名前を決めます。

さあ，いよいよ冒険の始まりです。最初に訪れるのは，故白鳥教授の研究室。ここで充分な準備をしてから「チチエン・イツァー」へ出発です……。





●**メインスクリーン**：自分の目の前の光景を表示。

●**場所表示**：現在自分がいる場所の名前を常に表示。

●**カーソル**：コマンドを選ぶと表示される。✚キーによって決められたポイント上を次々に移動し，コマンドを行なうものや位置を選ぶことができる。

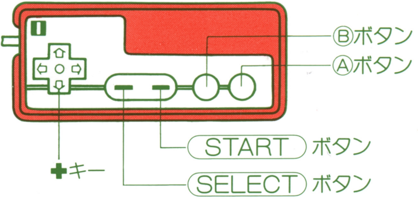
●**名称表示**：カーソルがさしているものや位置の名称及び選択中のコマンド名やアイテム名を表示。

●**コマンドアイコン**：実行したいコマンドを選ぶためのアイコン。✚キーの左右でスクロール。

●**人物表示**：コマンドを実行する人物や話しをしている人物の顔が表示される。

●**メッセージ表示**：様々な情報が表示される。▼が点滅している時はⒶボタンを押すと続きが出る。

コントローラーの使いかた



✚キー

アドベンチャー画面では，カーソルの移動，コマンドアイコンやアイテムの選択を行う。フィールド画面では，キャラクターの移動を行う。
（→P. 18「フィールド画面」参照）

Ⓐボタン

コマンドやアイテムの決定と文字入力を行う。また，メッセージの続きを見る時などで▼が点滅している時に押すと，次のメッセージが表示される。

Ⓑボタン

コマンドやアイコンの選択を取り消したい時に使用する。また，コマンド「見る」でアイテムを見たい場合に使用する。
（→P. 12「コマンド　見る」参照）

コマンドアイコン

●自分がしたい行動をコマンドアイコンから選ぶことによってゲームが進行します。コマンドアイコンの選択は✚キーの左右で□印を移動して行います。Ⓐボタンを押すと□印が赤色に変わり，そのコマンドの実行モードにうつります。

コマンドを選ぶ。

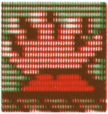
みる

物や場所を調べたり，よく見るためのコマンド。✚キーでカーソルを見たいものに移動しⒶボタンを押す。Ⓑボタンだとアイテムが表示される。

（→P.16）

とる

物を取ったり，ひろったりするためのコマンド。✚キーでカーソルを取りたいものに合わせ，Ⓐボタンを押すと，それが持ち物に加わる。

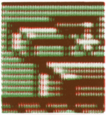


おく

持ち物を置いたり，はめたりする。このコマンドを選ぶとアイテムが表示されるので，✚キーで置きたいものを選び，Ⓐボタンを押す。

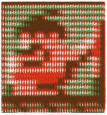
つかう

持ち物を使うためのコマンド。アイテムから使いたいものを選びⒶボタンを押す。何かを吹いたり，かぶったり…。応用範囲の広いコマンド。



うごかす

物を動かしたいときに使う。動かしたいものはカーソルで選ぶ。何か動かすとビックリするようなものが，下から現れるかも……。



おす

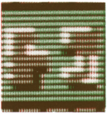
物を押すためのコマンド。遺跡の中の壁などいろんな物を押せば，思わぬ入口が現れることも。但し，力がいるので，どすこい!!とトライ。

ひく

物を引くときに使うコマンド。押してもダメなら引いてみな……てか?!

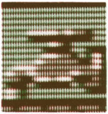
こわす

物をこわしたり，地面を掘ったりするためのコマンド。カーソルでこわしたい場所を選んでⒶボタンを押す。あまり乱暴はしないように……。



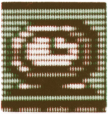
くみあわせる

2つの持ち物を組み合わせるためのコマンド。アイテムが表示されたらまず一方を選んでⒶボタン，そしてもう一方を選んでⒶボタンを押す。



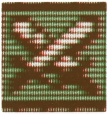
あらう

持ち物を洗いたいときに使う。アイテムから洗いたいものを選んでⒶボタン。長～い間につもったほこりを落とせば……おおっ?!



まつ

このコマンドにより強制的に時間がたつ。このコマンドを実行しなくても，様々の動作により少しずつ時間がたっていく。「人間，辛抱だ!?」



たたかう

遺跡に復活した悪霊とたたかうためのコマンド。Ⓐボタンを押せば，アタック!!

（→P.17「バトルモード」参照）

かわる

実際に動作（コマンド）を行う人物をかえるコマンド。Ⓐボタンを押すたびに人物表示が順に切りかわる。3人それぞれ得意なことがあるゾ！

いどう

遺跡の中を移動するためのコマンド。Ⓐボタンを押すと，すぐ上に，進む方向が表示される。（→下の写真）

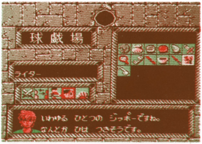
✚キーの左右で，進む方向を選び，Ⓐボタンを押す。

進む方向を選ぶ。

遺跡から外へ出るには，遺跡の入口で，「いどう」コマンドを選び，「後」を選べば，フィールド画面に出られます。悪霊から逃げるのも同様です。

●主人公が最初に持っている物は，バンドエイド1つだけ。しかし，冒険を進めるうちにたくさんのアイテムを手に入れることができるはずです。

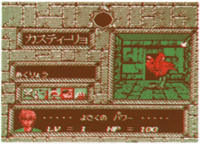
●**アイテム表示**：持ち物（アイテム）はすべてアイコンで表示されます。



アイテム表示

「おく」「つかう」「くみあわせる」「あらう」といった，アイテムに対するコマンドを選ぶと，メインスクリーンがアイテム表示に切りかわります。また，コマンド「みる」を選んでからⒷボタンを押すと，アイテム表示になり，アイテムを見ることができます。

●**アイテムの選び方**：✚キーを上下左右に動かして□印を，コマンドを実行したいアイテムのアイコンに移動します。アイテムの名前は□印の動きにつれて，「名称表示」のところに表示されます。Ⓐボタンを押すと□印が赤色に変わり，コマンドが実行されます。



バトルモードの画面

●**バトルモード**：各遺跡には復活した悪霊が待ち構えています。悪霊に出会うと画面はバトルモードに切りかわり，主人公のパワーが表示されます。

●**LV**：主人公のレベル。悪霊を倒したり，遺跡の中のトリックを解いたりするとレベルアップするので，どの位ナゾを解けたかわかります。レベルが低いと強い敵には勝てないゾ。

●**HP**：主人公の体力。レベルアップにつれて増加。

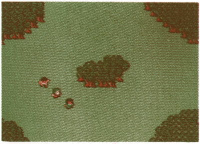
●**武器**：戦闘の武器は「チャック・モールの剣」。コマンド「たたかう」で攻撃開始!!

●**たたかいのヒント**：バトルモードでコマンド「見る」を選び「あくりょう」を見ると，敵の弱点や強さに関するヒントが出ます。

●**ゲームオーバー**：主人公のHPがゼロになると，ゲームオーバーです。Ⓐボタンを押すとタイトル画面が出るので，スタートボタンを押しメニュー画面を出します。ここで“LAST GAME CONTINUE”を選べば，悪霊に出会う直前からゲームを再開できます。

フィールド画面

●フィールド画面：「チチェン・イツァー」の各遺跡の間を移動する時の画面です。遺跡全体は，そんなにあきれるほど広い所にちらばっているわけではありません。こまめに歩けば，きっと，何か発見があるはずです。


フィールド画面

●移動のしかた：キャラクターの移動は，✚キーで行います。キャラクターは，上下左右にななめを加えた，8方向に歩くことができるので，✚キーをうまく操作して下さい。

●遺跡へ入る：各遺跡に入ると，画面は「アドベンチャー画面」に切りかわりますが，その入口は，特に表示してありません。各遺跡を丹念に歩いてみて下さい。もちろん入れない遺跡もあります。

遺跡に入る。

遺跡の入口に立つと，左の画面に切りかわり，自動的に「アドベンチャー画面」に入ります。

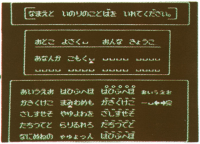
パスワード／コンティニュー

●このゲームは，パスワードコンティニュー方式です。ゲームを途中でやめたいときは，必ずパスワード（「いのりのことば」）をメモして下さい。

●**いのりのことば**：いのりのことばをきくには，まず,「尼僧院」という遺跡で「イシュチエルの玉」を手に入れなければなりません。その後は，いつでもコマンド「見る」で「イシュチエルの玉」を見れば「いのりのことば」の画面に切りかわります。「いのりのことば」は，主人公と少女の名前とセットなので，忘れずに2人の名前もメモしておきましょう。

●**確認**：「いのりのことば」を正しくメモできたか心配なときは,「いのりのことばかくにん」を選んでメモした通りに入力します。まちがえると，もう一度正しいことばが表示されます。

●**ゲームの再開**：メニュー画面で“PASS WORD CONTINUE”を選んで，右の画面で，名前と「いのりのことば」を入力します。✚キーで▲を移動して文字を選び，Ⓐボタンで入力します。



正しく入力しよう。

「チチェン・イツァー」遺跡ガイド

●チチェン・イツァーマップ

このゲームの舞台，中央アメリカのユカタン半島にある「チチェン・イツァー」遺跡の全体のマップです。ゲームの中とはちがうところもありますが，きっと役に立つでしょう。（ゲームでは北が上）

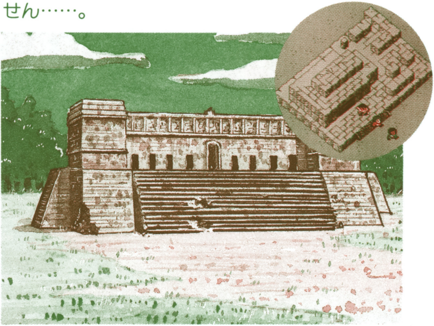
千柱の間
N
E
W
S
カラコル
高僧の墓
尼僧院

●尼僧院

「チチエン・イツァー」の中でも南の方にある建物で，そばには教会もあります。「尼僧院」という名前は，後になってスペイン人たちがつけたようです。

建物は宮殿のような造りで，壁にはたくさんの小さな彫刻(ちょうこく)が，モザイクのようにちりばめられている見事なものです。

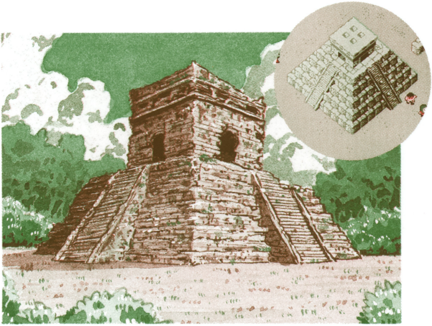
その名にふさわしい宗教的な香りのするこの建物。きっと何かありがたいことが起こるにちがいありません……。



●高僧の墓

この建物は，いたみが激しく崩れてしまった部分も多いようですが，その名の通り，墓を納めたピラミッドで，おそらく高さ10〜20mぐらいはあったようです。

墓にまつられているのが誰なのか？　対面をはたした者は，まだ，だれもいません。死者の棺を見つければ，思わぬ収穫があるかもしれません。しかし，墓ドロボウにタタリは付きもの。調子に乗っていきなりドンドン奥へ進むのも……考えものですね。



●カスティーリョ

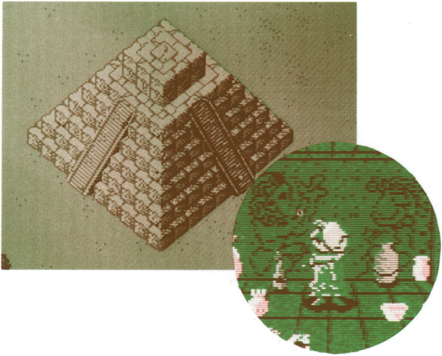
カスティーリョとはスペイン語で城という意味で，底辺が55m，高さが23mのピラミッドです。マヤ文明では，暦(こよみ)についての知識がとても大切にされていました。このピラミッドにもそれが表れています。

カスティーリョは四方に91段の階段があり，4つの階段に頂上の1段を加えると，全部で365段になります。(！) さらに，この建物は大きく9つの段がついていますが，そのまん中を階段が2分割してい

るので，18。これは，マヤの暦の１年の月の数なのです!!

このピラミッドは当初は，宗教儀式の場で，王様の墓でないと思われていましたが，どうやら，それだけではないようだと考えられています。

このカスティーリョで，何か重大な発見があるかも知れません……。

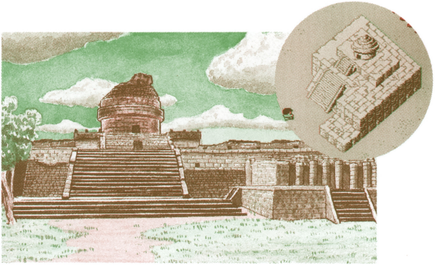


●カラコル

「カラコル」とは巻き貝という意味で，マヤでも珍しい高さ13ｍの円形の塔が高さ９ｍの台の上にのった形の建物です。このカラコルは何と天文台としてマヤの神官たちによって使われていたのです。

内部にはいくつかの小部屋があり，部屋にある小窓は，春分の日の日没の方向や月の沈む方向などと対応していて，これによって神官たちは，太陽，月や金星などの運行を正確に調べて，暦や予言に用いていたというのです。

そんな古代文明に思いをはせて，ドライなビールで一息ついて……。ナゾを解くには時間が必要！

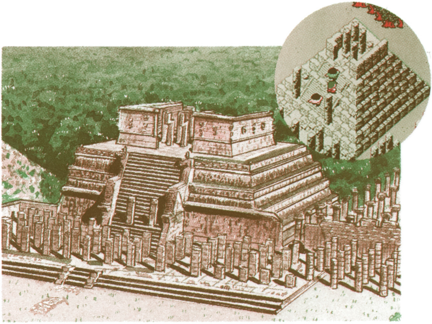


●戦士の神殿／千柱の間

戦士の神殿は，まわりを千柱の間に囲まれた3層からなる大きな建物です。この神殿は「チチェン・イツァー」の遺跡の中でも有名なもので，頂上ではいけにえの儀式なども行われていたようです。

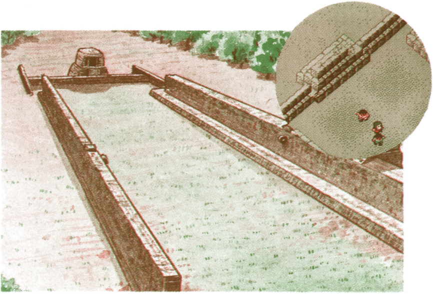
まわりを囲む千柱の間の柱には，木や葉でつくられた屋根がつけられていたらしく，マヤ文明でも後期のものだといわれています。

しかし，今は，空しく，たくさんの彫りものがほどこされた柱が立ち並んでいるだけです……。



●球戯場

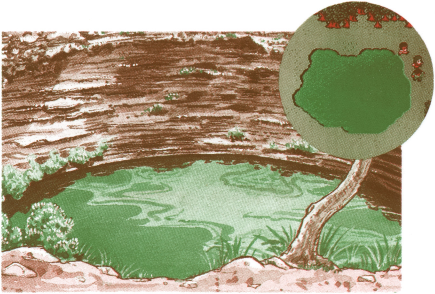
全長150 mにもおよぶ，マヤ文明でも最大規模の球戯場です。マヤの球戯は豊作を願う宗教儀式だったようです。この球戯場の壁には，大きなボールを中央にして，首を切り取った勝者と，切り取られた首のあとから血を吹き出している敗者，そして，その血から植物が芽を出している図が彫られています。球戯の試合は，ゴムのボールを壁の石の輪にくぐらせて得点を競う，バスケットボールに似たものだったようです。両側の高い壁は，人々の歓声がよく響くように設計されています。



●聖なる泉

「セノーテ」(聖なる泉）と呼ばれる深さ20m，直径66mの泉で，切り立ったがけに囲まれています。この泉には，雨乞いのために美しい少女が大勢投げ入れられ，生き残って上がって来られた者は，神々からの予言を語ったと伝えられており，別名「いけにえの泉」ともいわれます。実際，この泉を1904年に調査した時，多くの遺体や黄金の装飾品やナイフなど様々なものが発見されたのです。

いわくありげな神秘の泉，この水の底にきっと大きなナゾがかくされているはずです……。



●悪霊はよく見て：「チチェン・イツァー」に復活した悪霊たち。各遺跡に立ちはだかるヤツらに立ち向かうには充分な準備が必要。相手をよく見れば，弱点や効果的な武器がわかるはず。敵にダメージを与えられない時は，まずコマンド「みる」を実行！また，もし，「ちょっとかてそうにない」とメッセージが出た時には，素直に引き下がって出なおしましょう。まだまだ多くのナゾを解かなければ，強敵にはかなわないのです。

●後悔先に立たず：「チチェン・イツァー」に秘められたナゾは実に深遠です。古代マヤ人たちは，“太陽の鍵”を侵略者から守るため，何重ものワナをしかけているはずです。不用意な行動は命取り。二度と後もどりできないような死のワナが待ち構えているにちがいありません。地下通路や部屋に入るときには，くれぐれも，出口のことを考えてから次の行動をとるようにしましょう。

●「いのりのことば」は救いのことば：不幸にして死のワナにはまってしまったキミ。「あーこれまでの努力はいったい何だったんダ！」とならないために，こまめに「いのりのことば」をメモしておいたキミ

は救われた！「これを取っちゃって平気かな？」とか,「ここに入っても帰って来られるかな？」と,少しでも不安が頭をかすめた時には,「いのりのことば」をメモしておきましょう。さもないと，最初からやり直しという，悲惨な目にあうことは確実です！

さあ，キミは“太陽の鍵”を手にできるか?!

東京書籍
東京都文京区本駒込6-14-9
©日本ファルコム／東京書籍

ゲームのヒントにつきましては，お答えできませんのでご了承下さい。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。